

Device for internet-supported playing on automatic gaming/gambling machines, uses personal computer connected via internet

Patent number: DE10153506
Publication date: 2003-06-12
Inventor: TIEDKE ANDREAS [DE]
Applicant: LP GMBH & CO KG [DE]
Classification:
- international: G07F17/34; G06F19/00
- european: G07F17/32D
Application number: DE20011053506 20011030
Priority number(s): DE20011053506 20011030

Abstract of DE10153506

A device for internet-supported playing on automatic gaming/gambling machines, by means of one central server with web-portal and at least one play center connected via the internet and which is connected via a transmission unit and at least one automatic gaming/gambling machine comprising an image- and/or audio-recording device and at least one personal computer connected via the internet.

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide



①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 101 53 506 A 1**

⑤① Int. Cl.⁷:
G 07 F 17/34
G 06 F 19/00

②① Aktenzeichen: 101 53 506.6
②② Anmeldetag: 30. 10. 2001
④③ Offenlegungstag: 12. 6. 2003

DE 101 53 506 A 1

⑦① Anmelder:
LP GmbH & Co. KG, 55411 Bingen, DE

⑦④ Vertreter:
Rechts- und Patentanwälte Lorenz Seidler Gossel,
80538 München

⑦② Erfinder:
Tiedke, Andreas, 55257 Budenheim, DE

⑤⑤ Entgegenhaltungen:
DE 195 02 613 A1
DE 44 37 277 A1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ Vorrichtung zum internetgestützten Spielen von Spielautomaten

⑤⑦ Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zum internetgestützten Spielen von Spielautomaten. Diese weist erfindungsgemäß einen zentralen Server mit Web-Portal auf sowie zumindest ein Spielecenter und einen Personalcomputer. Spielecenter und Personalcomputer sind über das Internet mit dem zentralen Server mit Web-Portal verbunden.

DE 101 53 506 A 1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zum internetgestützten Bespielen von Spielautomaten.

[0002] Üblicherweise werden Spielautomaten an ihren Aufstellorten, beispielsweise in Gaststätten oder in entsprechend eingerichteten Spielecentern bespielt. Dabei ist es üblich, dass die Spielautomaten münzbetätigt sind oder über eine entsprechende Wertkarte zum Spielen freischaltbar sind.

[0003] Andererseits sind neben den klassischen Spielautomaten in den vergangenen Jahren zunehmend Computerspiele verbreitet worden. Diese haben gegenüber den klassischen Spielautomaten den Nachteil, dass der Spieler isoliert vor dem Bildschirm seines Personal Computers sitzt. Dadurch verschließt sich dem Spieler die übliche Spielatmosphäre, die neben den optischen Effekten des Spielautomaten, insbesondere auch die klanglichen Effekte des Spielautomaten beinhaltet. So ergibt sich die Atmosphäre eines Spielecenters für den Spieler gerade auch dadurch, dass er entsprechende Geräusche der Umgebung unterbewusst mit wahrnimmt.

[0004] Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, ein neuartiges Spielsystem zu schaffen, bei dem Spielautomaten dezentral bespielt werden können, ohne den Nachteil der Sterilität eines üblichen Computerspieles in Kauf nehmen zu müssen.

[0005] Erfindungsgemäß ist diese Aufgabe durch die Vorrichtung nach Anspruch 1 gelöst. Die erfindungsgemäße Vorrichtung enthält mindestens einen zentralen Server mit Web-Portal, mindestens ein über das Internet angebundenes Spielecenter, das über eine Übertragungseinheit angebunden ist und mindestens einen Spielautomaten und eine auf diesen ausgerichtete Bild- und/oder Tonaufnahmeeinrichtung sowie einen über das Internet angebundenen Personal Computer. Mit dieser Vorrichtung können reale Spielautomaten internetgestützt von einem externen Bedienplatz aus bespielt werden. In vorteilhafter Weise werden von dem externen Spieler die Umgebungsreize am Aufstellort des Spielautomaten mit wahrgenommen.

[0006] Besondere Ausgestaltungen der Erfindung ergeben sich aus den sich an den Hauptanspruch anschließenden Unteransprüchen. Demnach kann gemäß einer ersten vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung die Übertragungseinheit des Spielecenters eine unmittelbare Steuerung des Spielautomaten durch Übermittlung von Steuerbefehlen ermöglichen. Somit können die Befehle, die über den Personal Computer an den zentralen Server mit Web-Portal gesandt werden unmittelbar auch in die Steuerung des Spielautomaten eingegeben werden, ohne dass die entsprechende Spielaste am Spielautomaten physikalisch betätigt werden müsste.

[0007] Eine weitere bevorzugte Ausgestaltung der Erfindung besteht darin, dass im Web-Portal Masken der Funktionen und Bedienknöpfe der Spielautomaten derart abgelegt sind, dass sie auf die internetangebundenen Personal Computer übertragbar und von dort aus bedienbar sind. Hierdurch ist es für den Spieler möglich, dass er zum einen zunächst den Spielautomaten beobachtet und für den Fall, dass er in das Spiel eingreifen möchte, sich über einen entsprechenden Befehl die Maske vollständig oder teilweise auf dem Bildschirm seines Personal Computers abbilden lässt. Über eine Mausbetätigung können die entsprechenden Funktions- bzw. Bedienknöpfe auf der Maske betätigt werden. Hierdurch lässt sich eine sehr flexible Spielgestaltung mittels der erfindungsgemäßen Vorrichtung erzielen.

[0008] Weitere Einzelheiten und Vorteile ergeben sich aus dem in der Kopie beigefügten Ausführungsbeispiel. Es zei-

gen:

[0009] Fig. 1 eine schematische Übersicht über eine erfindungsgemäße Vorrichtung zum internetgestützten Bespielen von Spielautomaten und

5 [0010] Fig. 2 einen schematischen Aufbau eines Teils der Vorrichtung gemäß Fig. 1.

[0011] Das Herzstück der Vorrichtung zum internetgestützten Bespielen von Spielautomaten nach der vorliegenden Erfindung ist ein zentraler Server 20 mit Web-Portal, der einerseits mit dezentral verteilten Personal Computern 30 der Bediener und andererseits mit dezentral angeordneten Spielecentern 22 zusammenwirkt. Sämtliche Einheiten, nämlich der zentrale Server mit Web-Portal 20, die Personal Computer 30 und die Spielecenter 22 sind untereinander über das Internet verbunden.

[0012] Die jeweiligen Spielecenter 22 bestehen im wesentlichen aus den Spielautomaten 24 und diesen zugeordneten Bild- und/oder Tonaufnahmeeinrichtungen 26. Diese Bild- und/oder Tonaufnahmeeinrichtungen können vom dezentralen Personal Computer 30 aus steuerbar ausgestaltet sein, so dass hier Teile des Spielautomaten vergrößert dargestellt werden können. Andererseits können die entsprechenden Bild- und/oder Tonaufnahmeeinrichtungen vom Personal Computer 30 auch derart ansteuerbar sein, dass sie in die Raumumgebung schwenken, um so einen Eindruck der Raumatmosphäre einzufangen. Auch die Bildqualität bzw. die Lautstärke der Aufnahme lässt sich auf Wunsch vom Personal Computer 30 aus einstellen.

[0013] Das Spielecenter 22 umfasst zusätzlich eine Übertragungseinheit 28, über die die Spielautomaten unmittelbar durch Übermittlung von Steuerbefehlen, die ebenfalls vom Personal Computer 30 eingebbar sind, beeinflussbar sind. So können die einzelnen Walzen eines 3-Walzen-Spielautomaten, wie er hier beispielhaft in der Fig. 1 dargestellt ist, über entsprechende Steuerbefehle angehalten werden. Es können neue Spiele gestartet werden und auch alle übrigen Funktionen zur Bedienung des Spielautomaten sind vom Personal Computer aus steuerbar.

[0014] Besonders vorteilhaft sind im Web-Portal des zentralen Servers 20 Masken ablegbar, auf denen die Funktion und die Bedienknöpfe der Spielautomaten abgebildet sind. Hier kann sich also der externe Spieler auf seinem Personal Computer wahlweise diese entsprechenden Masken in einem Fensterausschnitt oder auf dem gesamten Bildschirm abbilden lassen, um diese dann über eine Mausbedienung anzuklicken. Besonders vorteilhaft sind hier mehrere Fenster miteinander derart darstellbar, dass über eine vergrößerte Darstellung der laufenden Walzen der Spieler am Personal Computer 30 einerseits den Lauf der Walzen unmittelbar verfolgen kann und andererseits über eine dem Personal Computer 30 zugeordnete Maus die entsprechenden Bedienknöpfe und Funktionen auf der Maske anklicken kann.

[0015] In Fig. 2 ist der interne Aufbau des zentralen Servers mit Web-Portal 20 dargestellt. Hier ist mit 1 einerseits die Anbindung des Spielers oder Kunden und des Spielecenters andererseits angedeutet. Die restlichen Funktionen spielen sich im zentralen Server mit Web-Portal 20 ab. Dort werden entsprechend der Ziffer 2 Portalinformationen und entwickelte Produkte als Software abgelegt. Weiterhin werden im zentralen Server 20 Anfragen hinsichtlich einer Zugangslizenz für das Web-Portal und eine entsprechende damit verbundene Gebührenerichtung auf dem Konto überprüft (vgl. Ziffer 3). Entsprechend der Ziffer 5 leistet der zentrale Server auch die Erfassung der Gebühr und die Einrichtung eines Kontos, wobei die entsprechende Hardware und Software zur Durchführung dieser Funktion nicht unbedingt auf dem zentralen Server selbst stattfinden muss, sondern durchaus auch ausgelagert werden kann. Zusätzlich

kann, wie unter Ziffer 4 und 6 die Lizenzberechtigung geprüft und gegebenenfalls verweigert werden. Unter den Ziffern 8 und 7 ist die Lizenz- und Passworterteilung, die die Berechtigung zum Zugriff auf das Web-Portal und damit auf den zentralen Server und das Spielsystem insgesamt ermöglicht, geregelt. Unter Ziffer 13 wird die Spielbeendigungsbedingung und die Löschung einer erteilten Zugriffslizenz in unmittelbarem Zusammenwirken mit dem zentralen Server 10 geregelt. Entsprechende Informationen über ein vorzeitiges Spielende, Einzahlung des Guthabens auf das Konto des Betreibers und Sondermodalitäten, wie beispielsweise Freispiele als Form von Gewinnungsschriften (Ziffer 12 in Fig. 2), sind in der Vorrichtung berücksichtigt. [0016] Bei der Darstellung gemäß Fig. 2 handelt es sich lediglich um beispielhafte Inhalte des Servers. Sie dienen hier nur zur anschaulichen Darstellung der Möglichkeiten der erfindungsgemäßen Vorrichtung zum internetgestützten Bespielen von Spielautomaten. 15

Patentansprüche

20

1. Vorrichtung zum internetgestützten Bespielen von Spielautomaten mit mindestens einem zentralen Server mit Web-Portal, mindestens einem über das Internet angebundenen Spielecenter, das über eine Übertragungseinheit angebunden ist und mindestens einen Spielautomat und eine auf diesen ausgerichtete Bild- und/oder Tonaufnahmeeinrichtung umfasst, und mindestens einen über das Internet angebundenen Personal Computer. 25
2. Vorrichtung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Übertragungseinheit des Spielecenters eine unmittelbare Steuerung des Spielautomaten durch Übermittlung der Steuerbefehle ermöglicht. 30
3. Vorrichtung nach Anspruch 1 oder Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass im Web-Portal des zentralen Servers Masken mit den Funktionen und Bedientknöpfen des Spielautomaten derart abgelegt sind, dass sie auf die internetangebundenen Personal Computer übertragbar und von dort aus bedienbar sind. 40

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

45

50

55

60

65

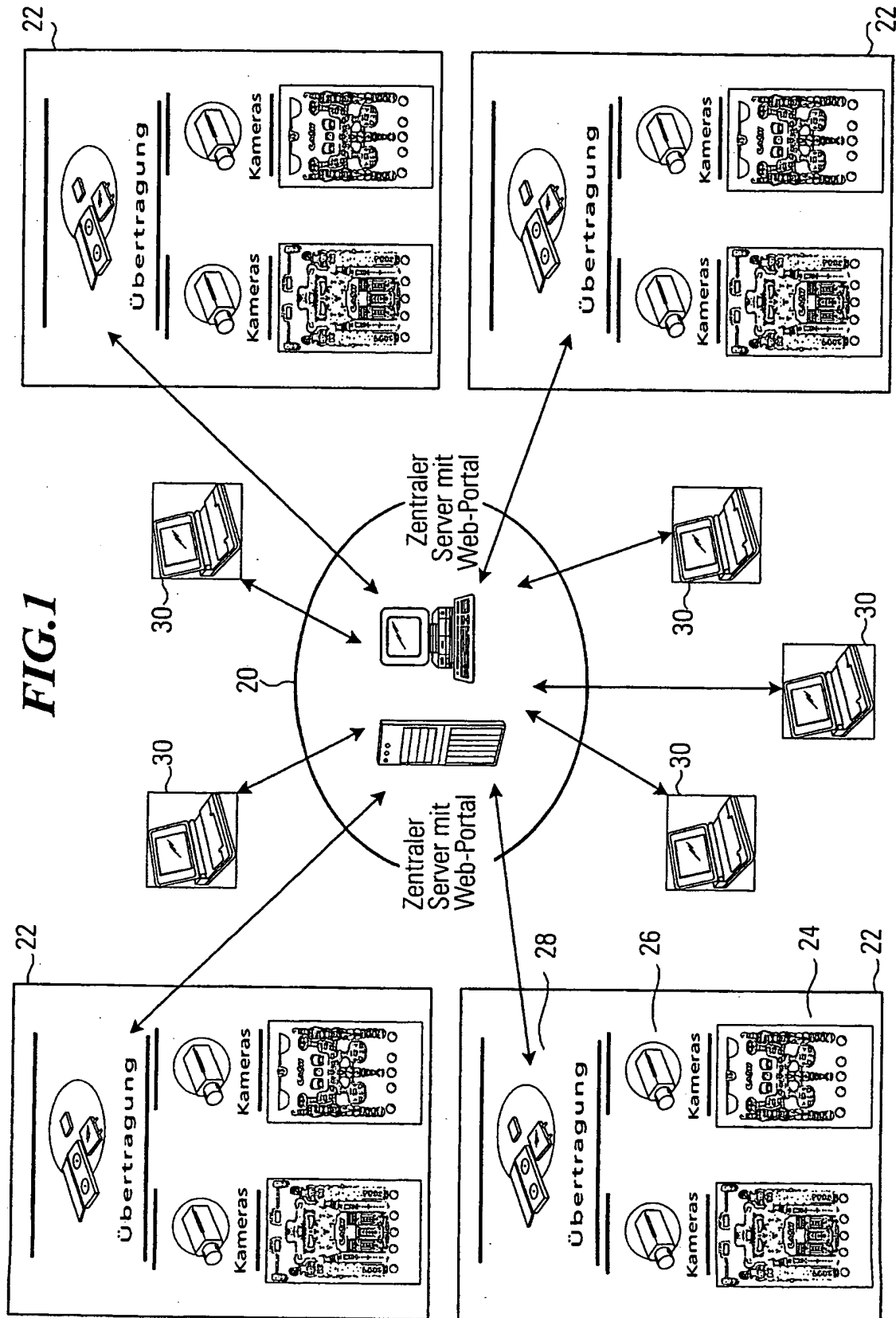


FIG.2